

자작 게임 기획서

# TOUCHE (투셰)

작은 입력으로 큰 판단을 겨루는 2D 대전 액션 게임

---

작성자 : 배성준

작성일 : 2025.07.12

---



# Content

## 목차

|        |               |              |              |             |               |
|--------|---------------|--------------|--------------|-------------|---------------|
| Part 1 | 1-1<br>개요     | 1-2<br>기획 의도 | 1-3<br>핵심 컨셉 |             |               |
| Part 2 | 2-1<br>전투 흐름  | 2-2<br>방어    | 2-3<br>공격/피격 | 2-4<br>스태미나 | 2-5<br>UI/피드백 |
| Part 3 | 3-1<br>PVP 모드 | 3-2<br>보스 모드 | 3-3<br>무기    |             |               |

## Part 1

# 소개

1-1

개요

1-2

기획 의도

1-3

핵심 컨셉

# → 개요



| 항목    | 내용                           |
|-------|------------------------------|
| 게임명   | Touché(투셰)                   |
| 장르    | 2D 액션 / 소울라이크                |
| 플랫폼   | PC / iOS / Android (모바일)     |
| 대상    | 격투 게임 및 소울류 유저 20~30대        |
| 게임 모드 | PVP 모드 / PVE(보스) 모드          |
| 수익화   | 배너 광고, 캐릭터 스킨, 무기 해금(성능 증가X) |
| 세션 길이 | 라운드 60초, 2선 승제               |
| 조작    | 방향키, 방어, 공격                  |
| 아트 방향 | 중세 시대 느낌의 픽셀 아트              |

# → 기획 의도

## ⇒ 왜 이 게임인가?



### 한 줄 컨셉

간단한 입력으로 큰 심리전을 주고받는  
2D 중세 기사들의 결투



### 핵심 재미 요소

- 심리전(생각 읽기/간파)
- 타이밍
- 판단싸움

# ➡ 기획 의도

## ◁ 개발 배경 : 방향성 전환 계기

빠르고 복잡한 피지컬 위주의 첫 게임 제작



재미의 한계를 느낀



### 피지컬 위주 게임의 한계

높은 입력 난이도 만으로는  
지속 플레이 동기 확보가  
어려움



### 몰입·도전의 재발견

게임의 몰입감과 도전 욕구는  
어려운 도전 과제에서  
오는 것이 아님을 깨달음



### 최종 개발 목표

- 입문은 쉽고, 조작은 직관적인 게임 개발
- 긴장감과 압박감을 느낄 수 있는, 깊이 있는 전투 설계

## ➡ 기획 의도

### ❖ 개발 배경 : 레퍼런스 게임 – 포아너(For Honor)

긴장감 + 압박감 + 깊이 있는 전투



가장 먼저 떠오른 게임[포아너]

### 재현 포인트

3D 게임 포아너의 긴장감 있는 전투  
→ 직관적인 2D 게임으로 재해석

### 차별점

- 2D 측면 시점
- 4방향 선언형 가드 시스템
- 일관성 있는 공격 판정

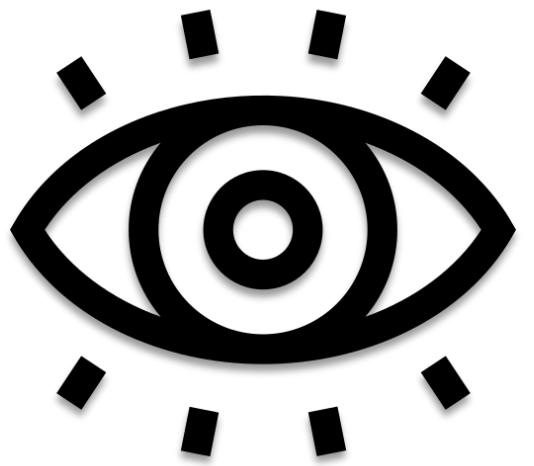
### 공통 가치관

For Honor : ‘명예를 위하여’ – 실력으로 정정당당한 결투  
Touché : ‘찔렸다’ – 상대 실력에 대한 존중과 기사도 정신

→ **핵심 컨셉**

---

“상대의 습관을 읽고, 심리전을 겨누는 결투 ”



**가시성**

방향/상태/자원을 한 눈에



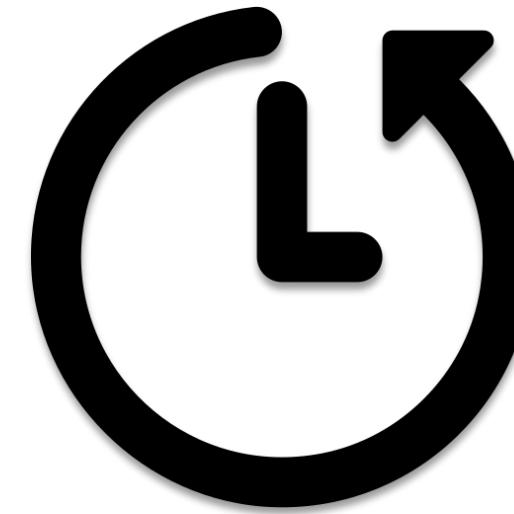
**심리전**

페인트·간파 중심  
수 읽기 싸움



**리스크- 리턴**

모든 선택의 기대값이 명확



**짧은 세션**

라운드 당 2~4분  
“한 판 더!”

## Part 2

# 핵심 시스템

2-1

전투 흐름

2-2

방어

2-3

공격/피격

2-4

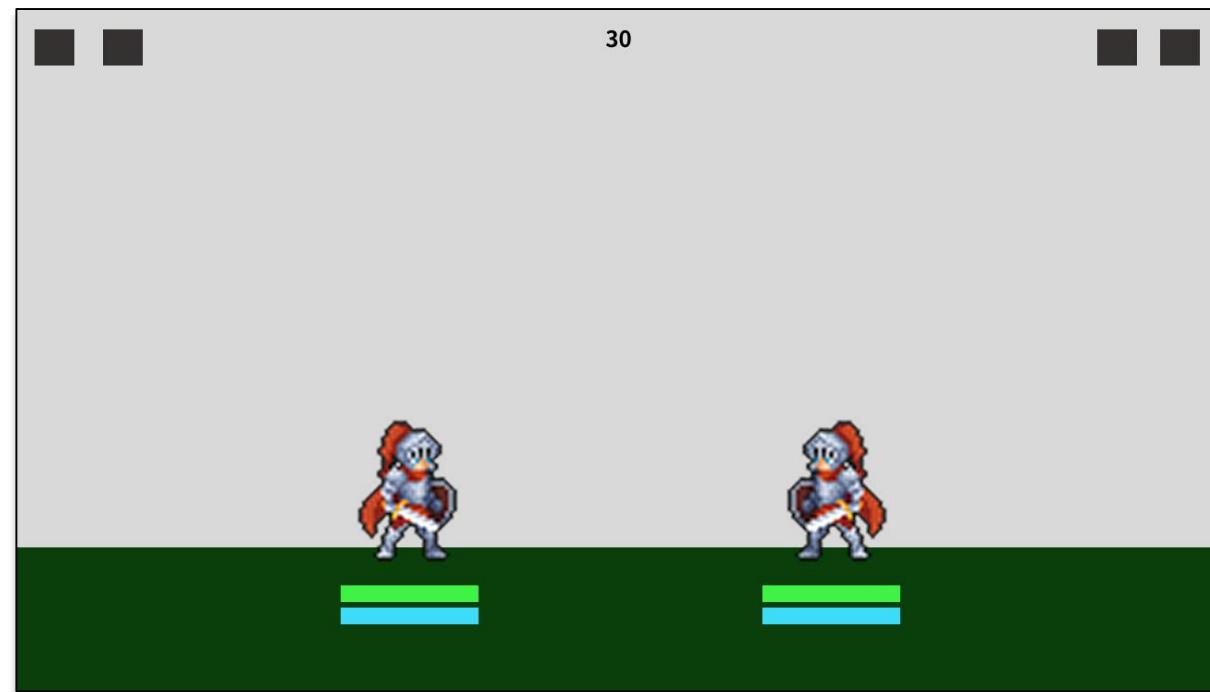
스태미나

2-5

UI/피드백

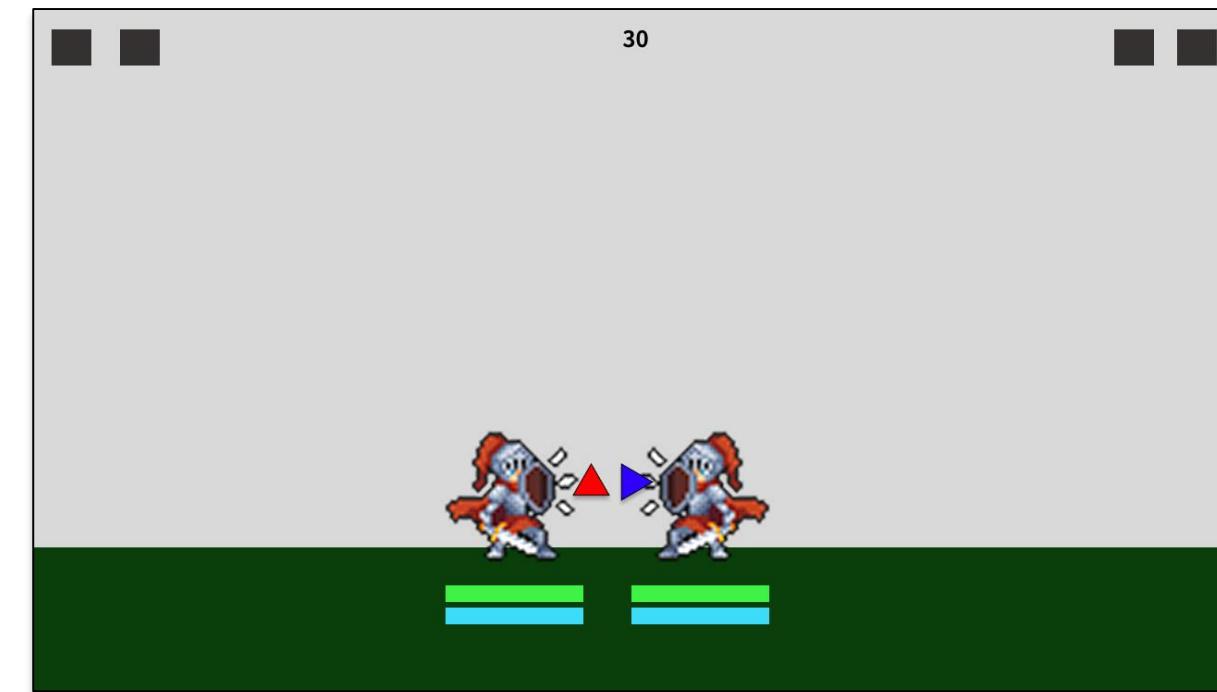
# → 전투 흐름

※예시 이미지 첨부



1. 대치 상태

- 플레이어와 적이 일정 거리에서 대치
- 상대의 패턴·거리·스태미나를 관찰하고 다음 선택을 준비

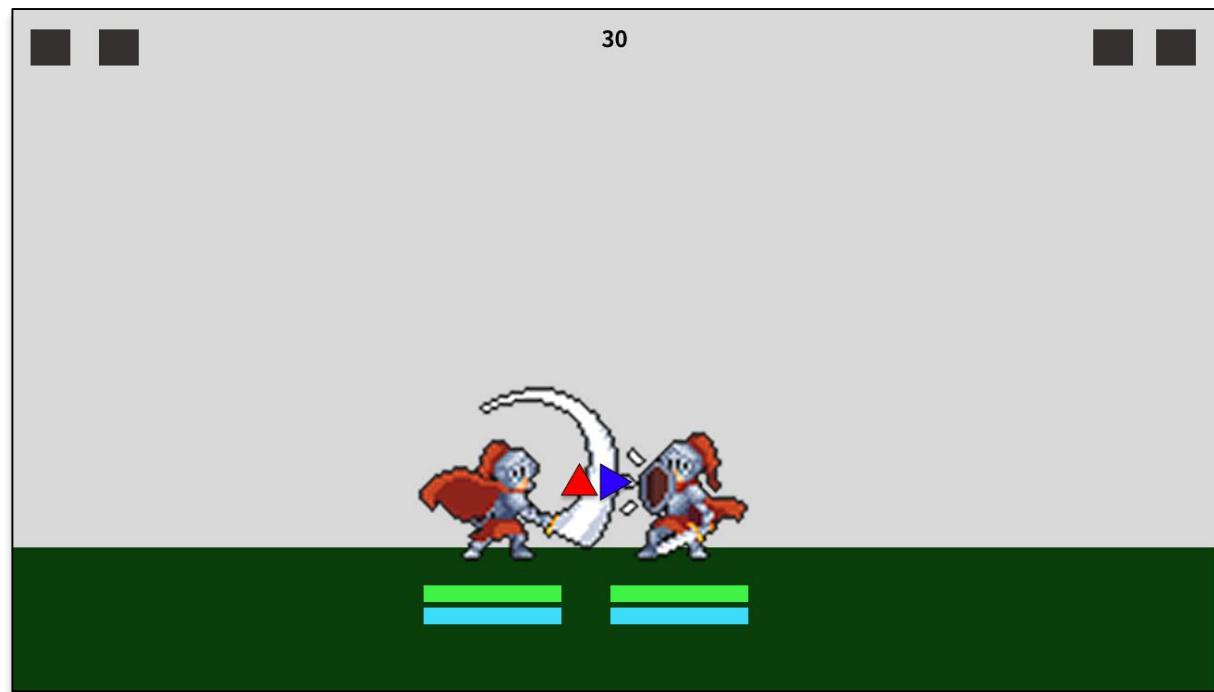


2. 탐색 및 심리전

- 상대의 행동(모션, 거리 조절, 패턴)을 통해 공격 예측
- 플레이어는 긴장감을 유지하며 방어 방향을 선택

# → 전투 흐름

※예시 이미지 첨부

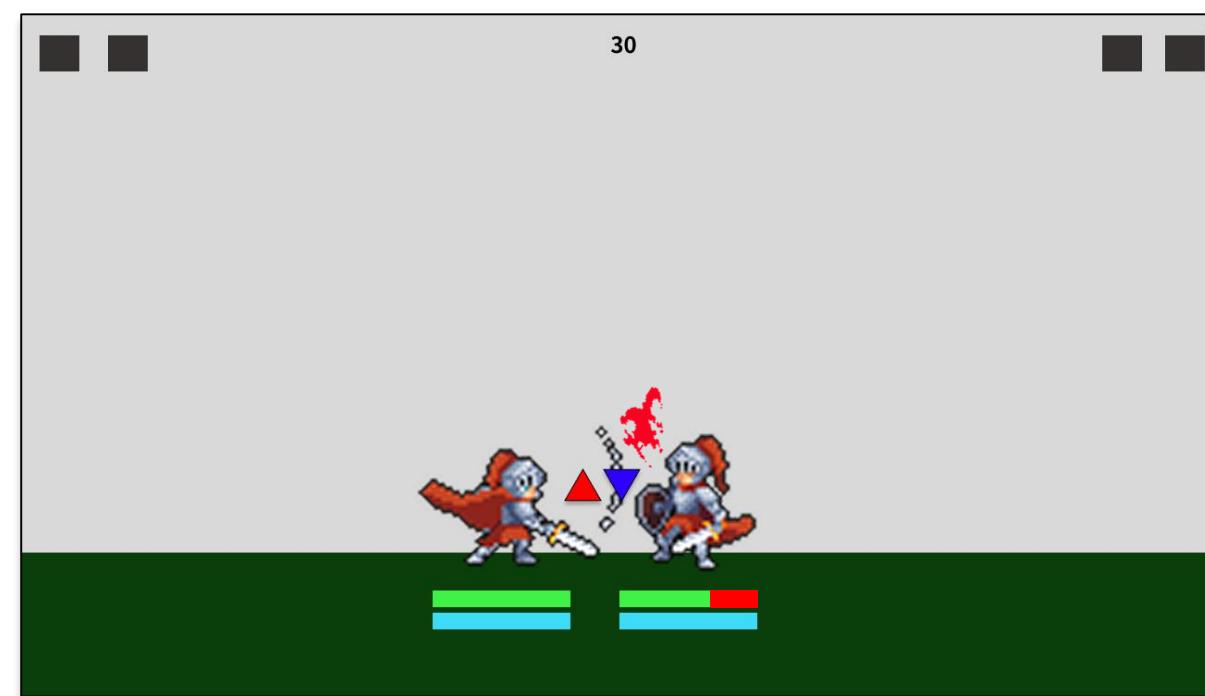


## 3. 공격 시도

- 플레이어 또는 적이 특정 방향으로 공격 입력
- 타이밍, 거리, 상대의 대응(방어, 무방비)에 따라 성공 여부 판정



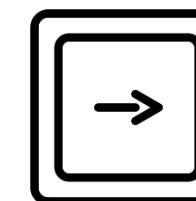
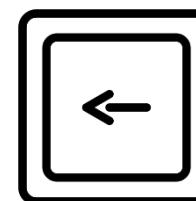
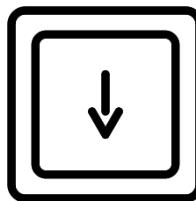
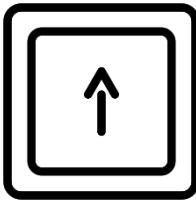
방어 방향이 일치하면 가드 성공



일치하지 않으면 피격

# → 가드

※예시 이미지 첨부

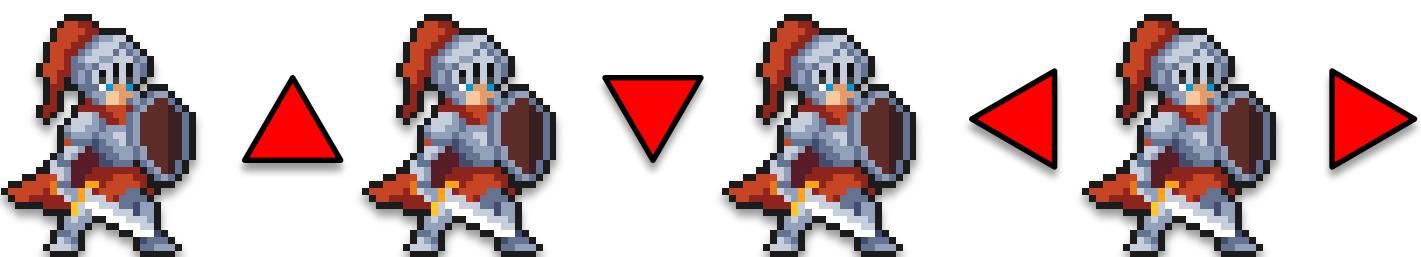


## 선언형 4방향 가드

상/하/좌/우 중 하나를 홀드하여 유지

## 가드 성공 보상

- 공격자 후 딜레이 동안 반격 기회
- 스태미나 회복
- 상대 스태미나 차감



플레이어 정면에 화살표 UI로 현재 가드 방향 표시

## 가드 실패 패널티

- 경직/넉백
- 체력 소모
- 스태미나 차감
- 공격 우선권 패널티

# → 공격/피격

※ 예시 이미지 첨부

## 선언형 4방향 가드

상/하/좌/우 중 하나를 훌드하여 유지

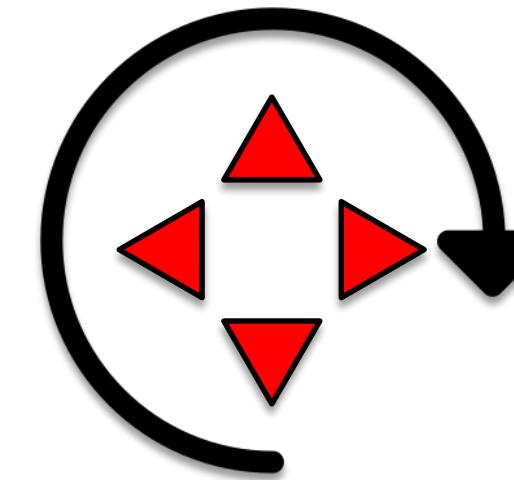


유지 한 채로, 공격 버튼 입력



해당 방향의 공격 시전

## 검과 방패 공격 방향별 특성



- 아래 방향부터 시계 방향으로 강해지고 느려짐
  - 아래 방향 공격 : 가장 빠름, 가장 약함
  - 우측 방향 공격 : 가장 느림, 가장 강함
- ※ 무기 별로 특성을 다르게 설정

## 공격 판정

- 공격 중에는 다른 모든 행동 잠금
- 피격 시, 모든 행동이 취소되고 피격 모션으로 돌입  
→ 조금이라도 먼저 공격을 시전한 플레이어의 판정이 승리

# → 스태미나

※예시 이미지 첨부



체력 바 아래에 스태미나 바 표기



스태미나 없을 때 공격 시, X 표기

## 소모/회복

- 정지, 이동 중에 자연 회복
- 가드 유지 시, 자연 회복 안 됨
- 공격이 가드 당할 시, 일정 스태미나 차감
- 공격 시전 시, 요구 스태미나 수치만큼 소모 (데미지 비례)

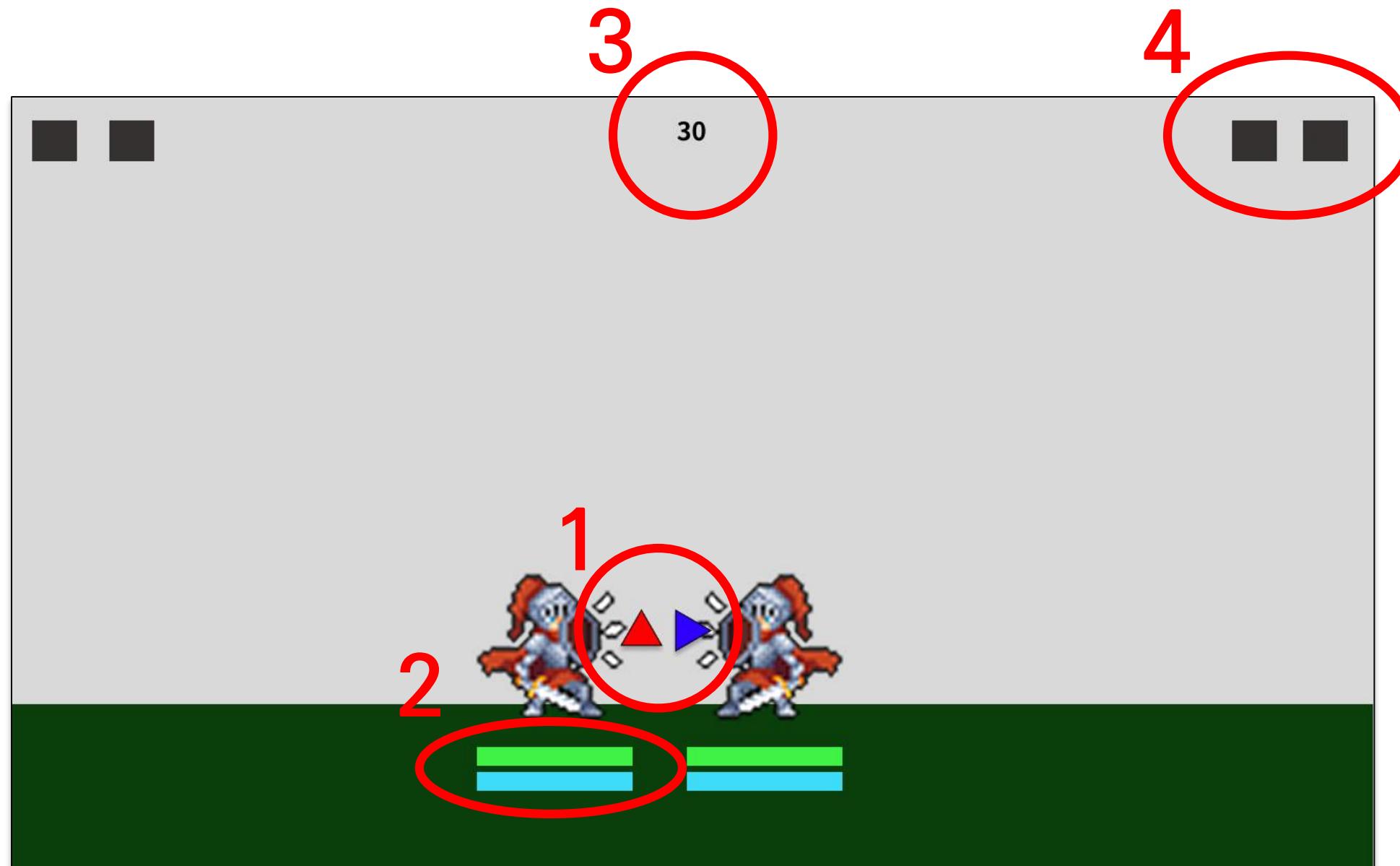
## 0 이하 돌입 시

- 방어 불가능
- 일정 수치 이상 회복 시, 정상 상태 복귀

## 의도

- 무분별한 압박/가드 남용 방지  
→ 자원 운영이 곧 실력

HUD



### 1. 나/상대 방향 아이콘

- 항상 플레이 중인 캐릭터의 정면에 생성
- 1P와 2P의 방향 아이콘이 명확하게 구분되는 색상 사용

### 2. 체력 바/ 스태미나 바

- 항상 플레이 중인 캐릭터의 아래에 위치
- 소모된 체력과 스태미나가 잘 구분될 수 있는 대비 색상 사용

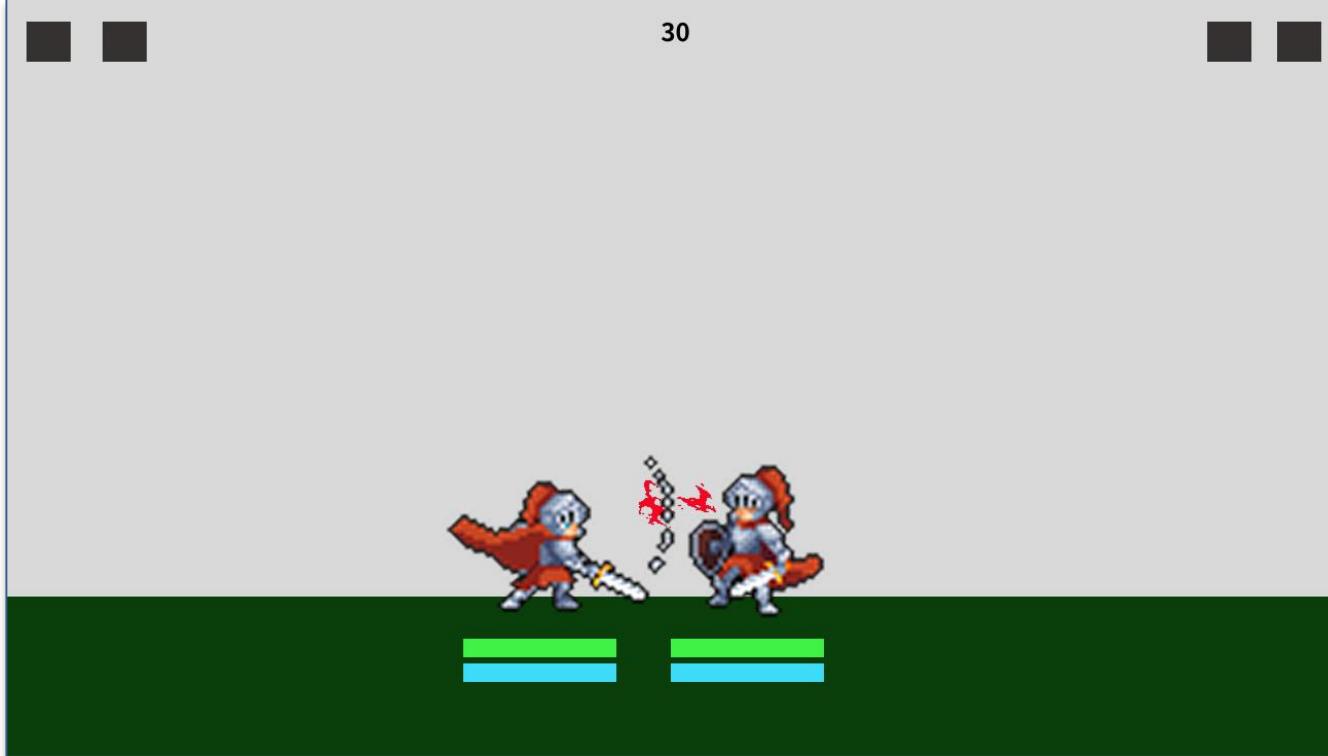
### 3. 타이머

- 플레이 중에 한 눈에 들어올 수 있는 크기 및 위치
- 0초 돌입 시, 빨간색으로 적용하여 가시성 확대
- 0초 돌입 시, 확대, 축소를 반복하는 효과로 긴장감 극대화

### 4. 라운드

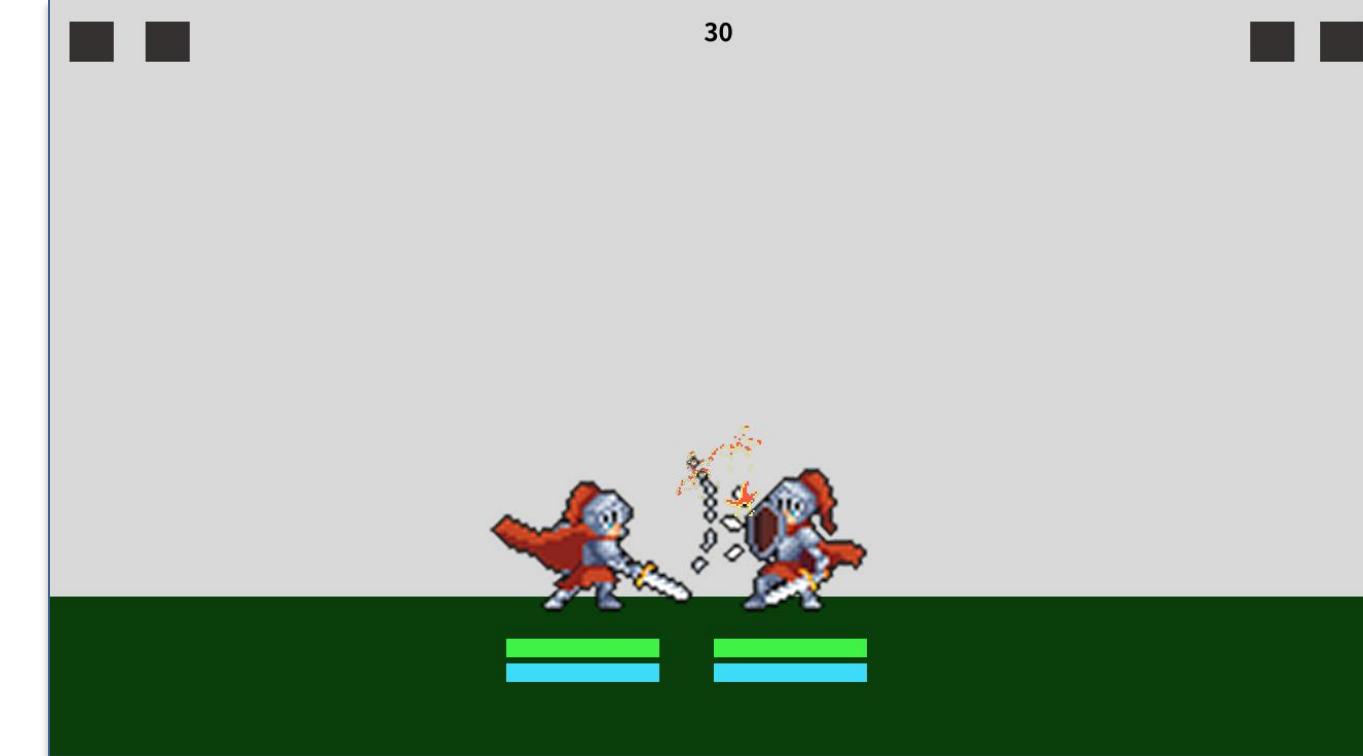
- 1P는 왼쪽 상단, 2P는 오른쪽 상단에 위치
- 승리하는 수마다 1P는 왼쪽부터, 2P는 오른쪽부터 채워짐

## 피드백 분리



히트 이펙트

- 공격 히트 시, 상대방 히트 모션 발생 및 긴 네백 발생
- 공격 히트 시, 출혈 이펙트 발생
- 공격 히트 시, 출혈 효과음 발생
- 바닥에 혈흔 효과를 유지 시켜 몰입감 유발



가드 이펙트

- 가드 성공 시, 가드 모션 유지 및 가드 성공한 듯한 짧은 네백 발생
- 가드 성공 시, 금속성 이펙트 발생
- 가드 성공 시, 금속성 효과음 발생

## Part 3

# 핵심 컨텐츠

3-1

PVP 모드

3-2

보스 모드

3-3

무기

## 🗡 PVP 모드

---

### 라운드 제

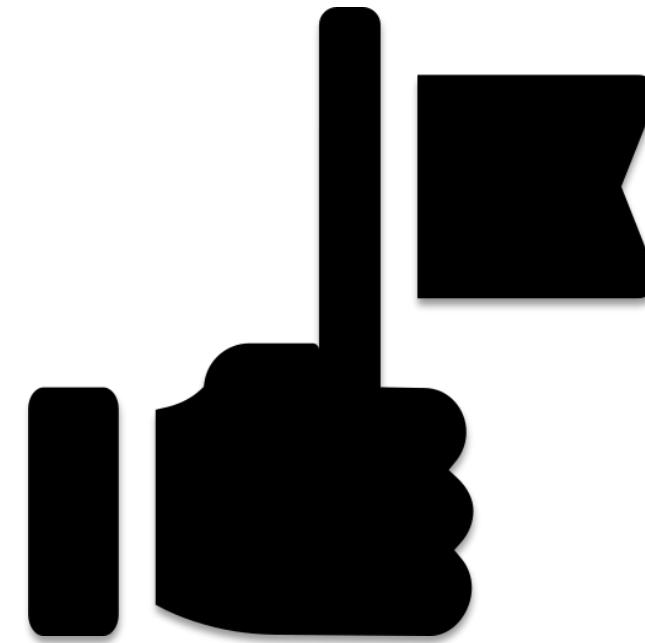
- 라운드 당 60초
- 3판 2선승 제 도입(역전 가능성)

+

>

### 서든 데스 모드

- 0초 부터 출혈 효과 시작
- 체력이 낮은 플레이어의 이동 속도 증가  
(역전 가능성)



### 목표

- 짧은 세션에서도 심리전 및 수싸움 등으로 몰입감 유발
- 역전 가능성을 위한 기능을 넣어 전투 끝까지 긴장감 유도

## → 보스 모드

※예시 이미지 첨부



숲 속 의문의 늑대 괴수

- 느리지만 데미지가 매우 높음
- 공격 방향 전환 속도가 빠름
- 거리가 멀어지면 돌진 패턴으로 헛갈림 및 긴장감 유도
- 핵심 키워드 : 하이 리스크/하이 리턴형 보스



귀족 기사

- 빠르지만 데미지가 낮음
- 리치가 길고, 연속적인 공격 패턴
- 핵심 키워드 : 빠른 공세 / 가드 후 반격의 중요성



숲 속의 마녀

- 원거리 공격을 하며 끈임 없는 거리 유지
- 투사체의 생성 방향으로 플레이어 방향 감각 붕괴 유도
- 핵심 키워드 : 원거리 / 거리 유지 / 쉴 틈 없는 공격

# → 무기

※예시 이미지 첨부



검과 방패



롱소드



레이피어



츠파이핸더



메이스

| 무기    | 리치   | 속도    | 압박 | 비고                      |
|-------|------|-------|----|-------------------------|
| 검과 방패 | 짧음   | 빠름    | 중  | 표준 규칙 학습용, 공/방 일체형 무기   |
| 롱소드   | 김    | 보통    | 중  | 안정적 리스크-리턴              |
| 레이피어  | 보통   | 매우 빠름 | 상  | 페인트/템포 변조 강점, 읽히면 리스크 큼 |
| 츠바이핸더 | 매우 김 | 매우 느림 | 하  | 거리 관리·넉백 특화, 근거리 취약     |
| 메이스   | 짧음   | 느림    | 상  | 가드 경직↑로 스태미나 압박, 템포 장악  |

# 감사합니다

esbae02@gmail.com

---

작성자 : 배성준

마감일 : 2025.07.17

